

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

Competizione **individuale** per le scuole **superiori**

Nome e cognome: _____

Scuola: _____

Classe: _____

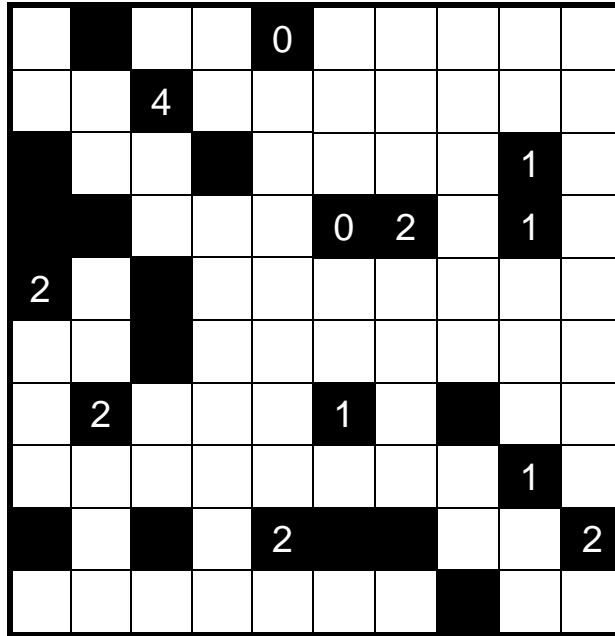
Provincia: _____

Data: _____

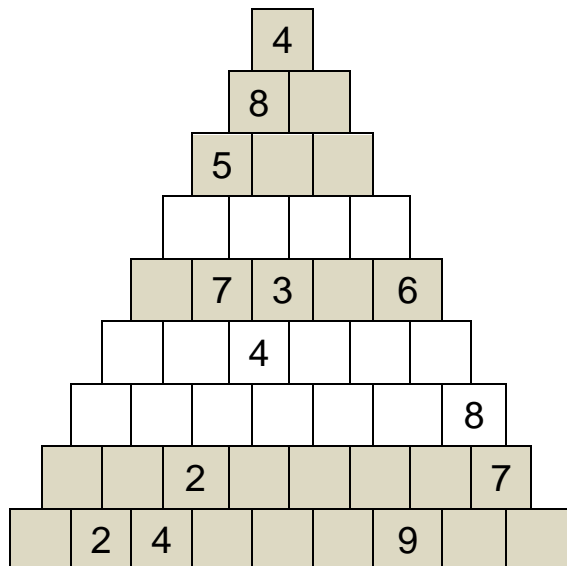
Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Akari	5
2	Piramide	8
3	Alberi	13
4	Termometri	11
5	Serpente	11
6	Futoshiki	6
7	Kakuro	12
8	Sudoku	8
9	Campo minato	7
10	Camping	9
11	Battaglia navale	6
12	Fourbidden	4
Totale		100

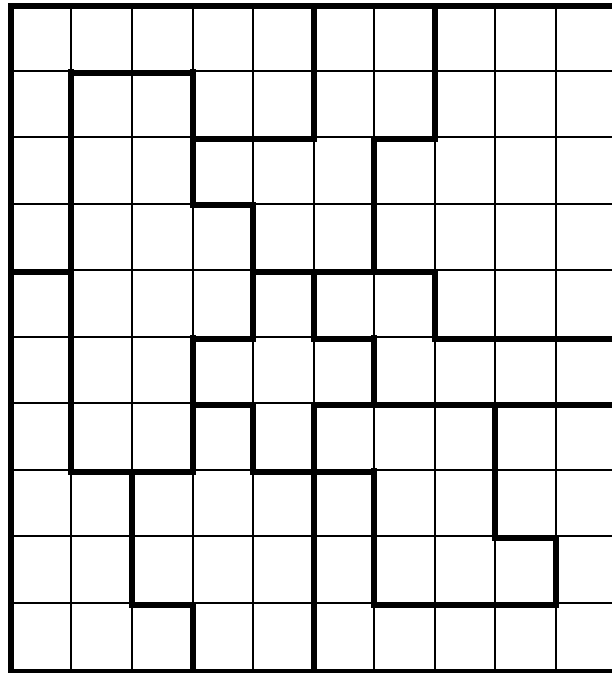
1. AKARI (5 punti): Inserite alcune lampadine nelle caselle bianche in modo che tutte risultino illuminate. I numeri scritti nelle caselle a sfondo nero indicano quante lampadine sono confinanti per un lato con la casella in questione. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova (le caselle a sfondo nero non lasciano passare la luce). Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



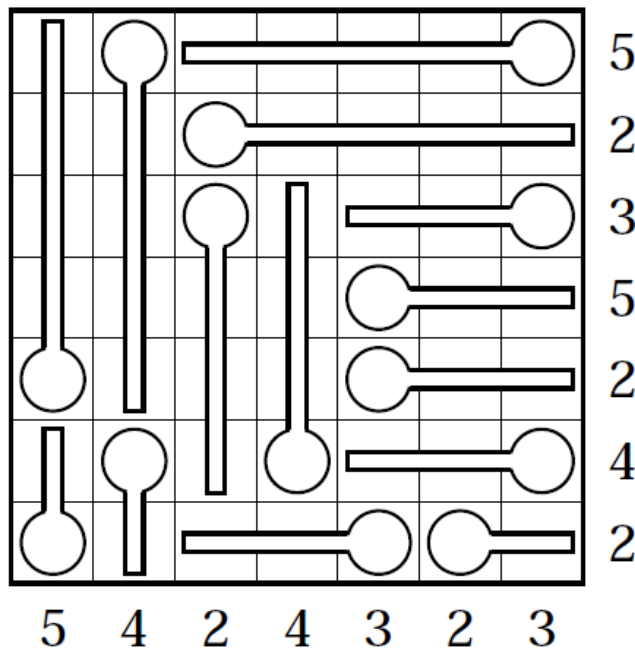
2. PIRAMIDE (8 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



3. ALBERI (13 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



4. TERMOMETRI (11 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



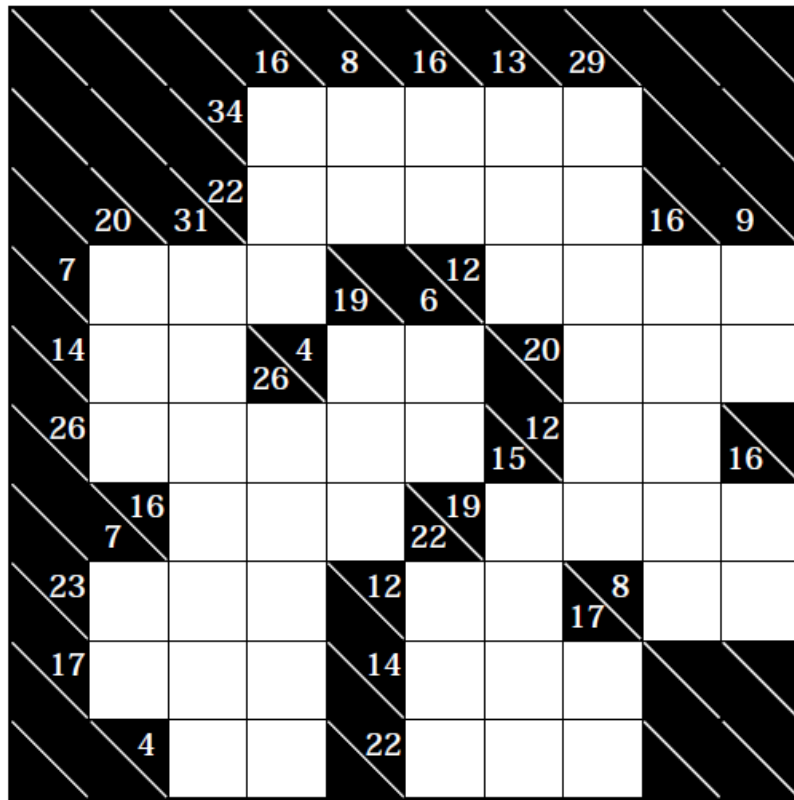
5. SERPENTE (11 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa, coda e due segmenti intermedi. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.

	3	4	3	2	4	5	5	7	3	9
4						37				
3										
3										
3										
5										
6				1		45				
3										
5										
6										
7				14						

6. FUTOSHIKI (6 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 6 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1					>	
		>			^	v
^		<			^	5
			v			
					v	
				>		
				v		
					>	

7. KAKURO (12 punti): Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.






















8. SUDOKU (8 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9 in modo che in ogni riga, colonna e settore 3x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

			5	6				3
			2				7	
	4	8				1		
	7				5			6
9								1
6			7				3	
		1				9	8	
	8				2			
5				7	9			

9. CAMPO MINATO (7 punti): Localizzate **30 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

						3			
		2			3				
2				3	2	3		3	
	2		3			2			3
					3		2	3	
		3		2					
		4		0				4	
								5	3
	3					1			
	0		2	2			2		

10. CAMPING (9 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

		3	1					3	
3									
									
3									
									
									
3									
									
									
									
2	